

**PERMAINAN PESAN BERANTAI DAPAT MENINGKATKAN
KECERDASAN INTERPERSONAL
PADA ANAK KELOMPOK B**



Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh :

EKA SEPTYANINGRUM

A520140002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2018**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERMAINAN PESAN BERANTAI DAPAT MENINGKATKAN
KECERDASAN INTERPERSONAL
PADA ANAK KELOMPOK B**

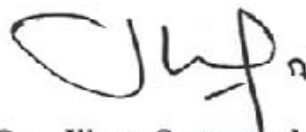
PUBLIKASI ILMIAH

Oleh:

EKA SEPTYANINGRUM

A520140002

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:
Dosen Pembimbing



Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
NIDN. 0601066102

HALAMAN PENGESAHAN

**PERMAINAN PESAN BERANTAI DAPAT MENINGKATKAN
KECERDASAN INTERPERSONAL
PADA ANAK KELOMPOK B**

Oleh:

EKA SEPTYANINGRUM

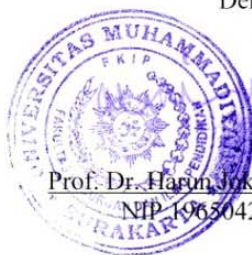
A520140002

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 19 Juli 2018
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd (.....)
2. Dra. Surtikanti, M.Pd (.....)
3. Drs. Haryono Yuwono, M.Pd (.....)

Dekan,



Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M.Hum.
NIP. 19650428199303001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam naskah publikasi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat pernah ditulis oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, Juli 2018

Penulis,



EKA SEPTYANINGRUM

A520140002

PERMAINAN PESAN BERANTAI DAPAT MENINGKATKAN KECERDASAN INTERPERSONAL PADA ANAK KELOMPOK B

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan interpersonal pada anak melalui permainan pesan berantai. Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B. Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Sumber III Banjarsari Surakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam empat kali pertemuan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi atau pengamatan, dan refleksi. Data kecerdasan interpersonal anak dikumpulkan melalui metode observasi dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan cara triangulasi dengan mencari data dari berbagai sumber data. Berdasarkan hasil tindakan siklus I dan II menunjukkan bahwa kecerdasan interpersonal anak terus mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Perkembangan tersebut dapat dilihat dari hasil persentase observasi: sebelum pelaksanaan 39,65%, setelah siklus I mencapai 61,81% dan setelah siklus II mencapai 85,34%. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa memainkan permainan pesan berantai dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B di TK Aisyiyah Sumber III Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata kunci : kecerdasan interpersonal, permainan pesan berantai

ABSTRACT

The purpose of this research is to know the improvement of children's interpersonal intelligence through whispering game. The subject of research was the students of Group B. This research was conducted in TK Aisyiyah Sumber III Banjarsari Surakarta. This research was classroom action research. It was done for four meetings in two cycles. Every cycle encompassed planning, action, observation, and reflection. The interpersonal intelligence data was collected by observation and documentation. This research used triangulation to collect the data from many sources. As the result of cycle I and II, it showed that the children's interpersonal intelligence was continually improved in each cycle. The progress could be seen in the result of observation percentage: before action 39,65%, after cycle I 61,81%, and after cycle II 85,34%. It can be concluded that playing whispering game could improve children's interpersonal intelligence at Group B in TK Aisyiyah Sumber III Banjarsari Surakarta.

Keywords: interpersonal intelligence, whispering game

1. PENDAHULUAN

Proses perkembangan manusia secara utuh telah dimulai sejak janin dalam kandungan ibunya dan memasuki usia emas (*the golden age*) sampai usia enam tahun. Menurut Mulyasa (2012 : 22) usia 0 – 6 tahun merupakan masa peka bagi anak sehingga para ahli menyebutnya *The golden age*, karena perkembangan kecerdasannya mengalami peningkatan yang sangat signifikan.

Kecerdasan merupakan kemampuan untuk menyelesaikan masalah, kemampuan untuk menciptakan masalah baru untuk dipecahkan, dan kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan suatu pelayanan yang berharga dalam suatu kebudayaan masyarakat.

Menurut David Wechsler (dalam Widayati dan Widiyati, 2008 : 2) kecerdasan inteligensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungan secara efektif. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa inteligensi adalah kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Oleh karena itu, inteligensi tidak dapat diamati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan perwujudan dari proses berpikir rasional.

Menurut Gardner (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013 : 11) ada delapan macam kecerdasan jamak, yakni: kecerdasan verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan berirama-musik, kecerdasan jasmaniah-kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalistik.

Salah satu kecerdasan yang terpenting adalah kecerdasan interpersonal. Menurut Mork (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013 : 129) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca tanda dan isyarat sosial, komunikasi verbal dan non-verbal, dan mampu menyesuaikan gaya komunikasi secara tepat. Kecerdasan interpersonal berhubungan dengan konsep interaksi dengan orang lain di sekitarnya. Interaksi yang dimaksud bukan hanya sekedar berhubungan biasa saja seperti diskusi dan membagi

suka dan duka, malainkan juga memahami pikiran, perasaan, dan kemampuan untuk memberikan empati dan respons.

Dalam kehidupan sehari-hari, manusia tidak terlepas dari interaksi dengan manusia. Dengan bersosialisasi anak akan berinteraksi dengan orang lain. Manusia tidak berfikir hanya dengan otaknya, tapi juga dituntut untuk menyampaikan dan mengungkapkan pikirannya dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh orang lain. Salah satu perkembangan anak usia dini adalah perkembangan sosial. Dengan bersosialisasi anak tumbuh dan berkembang menjadi manusia dewasa yang bergaul di masyarakat.

Dengan mengembangkan kemampuan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan orang lain, maka anak akan belajar mengenal orang yang ada di lingkungan keluarga, masyarakat, teman sebaya dan orang yang ada di lingkungan sekolahnya. Ketika anak berusia empat tahun anak akan mulai memperluas pergaulannya dengan lingkungan yang lebih luas, untuk itu pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan sumber belajar sekaligus bermain bagi anak untuk mengembangkan segala kemampuannya baik kognitif, fisik motorik, bahasa, nilai agama moral dan sosial emosional. Anak berinteraksi di sekolah adalah hal yang baru bagi anak mengenal orang lain yang lebih luas lagi. Mereka diharapkan dapat berkomunikasi, berinteraksi, bersimpati dan berempati dengan teman sebayanya walaupun teman sebayanya berasal dari daerah yang berbeda. Oleh karena itu orang tua harus dapat menstimulasi dan memberikan fasilitas bagi anak demi tercapainya perkembangan yang optimal.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di TK Aisyiyah Sumber III khususnya kelompok B masih banyak anak yang kecerdasan interpersonalnya belum nampak optimal. Anak kurang memiliki hubungan yang kurang erat serta kurang berinteraksi dengan teman sekelasnya. Kebanyakan anak sering bermain secara bergerombol (mengeblok/berkelompok sendiri) dengan teman tertentu saja, masih memilih teman, masih suka berebut saat menggunakan fasilitas yang digunakan secara bergantian dan belum menunjukkan sikap bekerja sama di dalam kelompok,

dan terdapat beberapa anak yang cenderung pemalu yang justru seperti dijaui teman-temannya, anak-anak lain cenderung kurang menyukai apabila digabungkan saat duduk satu meja.

Hal tersebut terjadi karena kurangnya sikap sosial yang perlu distimulasi dan difasilitasi. Guru kelas ketika mengajar cukup menyenangkan, akan tetapi cara menyampaikan pembelajarannya monoton dan jarang mengajak anak untuk belajar melalui permainan terutama permainan yang bersifat kooperatif.

Permasalahan tersebut dapat mempengaruhi kecerdasan interpersonal anak. Jadi, sebagai guru kita harus mampu menstimulasi, memfasilitasi, melatih, dan memotivasi anak agar anak mampu berinteraksi dan memiliki hubungan erat dengan teman sekelasnya serta meningkatkan kecerdasan interpersonalnya karena dengan kecerdasan interpersonal anak akan dapat memahami dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekitarnya dan dengan orang lain sekarang dan di masa yang akan datang.

1.1.Kecerdasan Interpersonal

Menurut David Wechsler (dalam Widayati dan Widijati, 2008 : 2) kecerdasan inteligensi adalah kemampuan untuk bertindak secara terarah, berpikir secara rasional, dan menghadapi lingkungan secara efektif. Secara garis besar, dapat disimpulkan bahwa inteligensi adalah kemampuan mental yang melibatkan proses berpikir secara rasional. Oleh karena itu, inteligensi tidak dapat diamati secara langsung, melainkan harus disimpulkan dari berbagai tindakan nyata yang merupakan perwujudan dari proses berpikir rasional. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi kecerdasan anak diantaranya faktor genetika, faktor makanan sehat, faktor perawatan, faktor lingkungan, serta faktor mental.

Menurut Fleetham (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013 : 11), *Multiple Intelligences* atau biasa disebut dengan kecerdasan jamak adalah berbagai keterampilan dan bakat yang dimiliki siswa untuk menyelesaikan berbagai persoalan dalam pembelajaran. Sementara menurut Gardner (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013 : 11) delapan macam kecerdasan jamak, yakni: kecerdasan

verbal-linguistik, kecerdasan logis-matematik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan berirama-musik, kecerdasan jasmaniah-kinestetik, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal, dan kecerdasan naturalistik.

Salah satu kecerdasan yang terpenting adalah kecerdasan interpersonal. Kecerdasan interpersonal berbeda dengan kecerdasan intelektual. Sering terjadi, orang yang cerdas secara intelektual memiliki keterampilan komunikasi interpersonal yang rendah. Menurut Mork (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013 : 129) kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk membaca tanda dan isyarat sosial, komunikasi verbal dan non-verbal, dan mampu menyesuaikan gaya komunikasi secara tepat. Dalam hal ini, orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang tinggi mampu mengerti kebutuhan tentang empati, kasih sayang, pemahaman, ketegasan, dan ekspresi dari kebutuhan dan keinginan. Orang seperti ini mampu memimpin ketika diperlukan, mengikuti jika memang keikutsertaan sangat diperlukan, bekerja sama dengan orang-orang yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda.

Kecerdasan interpersonal berhubungan dengan interaksi dengan orang lain di sekitarnya. Interaksi yang dimaksud bukan hanya sekedar berhubungan biasa saja seperti diskusi dan membagi suka dan duka, melainkan juga memahami pikiran, perasaan, dan kemampuan untuk memberikan empati dan respons. Biasanya orang yang memiliki kecerdasan interpersonal yang dominan cenderung berada pada kelompok ekstrover dan sangat sensitif terhadap suasana hati dan perasaan orang lain. Mereka memiliki kemampuan untuk bekerja sama dan bekerja dalam tim dengan baik. Oleh karena itu, mereka sangat fleksibel bekerja dalam suatu kelompok karena mampu memahami watak dan karakter orang lain dengan mudah.

Menurut Oak (dalam Yaumi dan Ibrahim, 2013 : 130) beberapa istilah yang sering dikaitkan dengan kecerdasan interpersonal adalah komunikasi dan keterampilan interpersonal. Komunikasi interpersonal adalah bentuk komunikasi yang terjadi antara dua orang yang saling tergantung satu sama lain untuk membagi (*sharing*) pengalaman, sedangkan keterampilan interpersonal adalah keterampilan yang dibutuhkan untuk berinteraksi dalam

situasi sosial. Keterampilan yang dimaksud mencakup kemampuan untuk menyampaikan perasaan seseorang secara efektif kepada orang lain dan memahami secara mendalam hakikat dari segala pernyataan orang lain tentang suatu subjek.

Menurut Jamaris (2017 : 152) perangkat media instrumen baku asesmen perkembangan kecerdasan interpersonal diterapkan sejalan dengan pelaksanaan asesmen pada bidang lain, yaitu perilaku yang ditunjukkan anak dalam melakukan berbagai kegiatan seperti: melakukan kegiatan bersama, mengikuti percakapan sesuai dengan pokok pembicaraan, menyesuaikan diri dengan situasi baru, memahami pikiran orang lain, mengikuti peraturan dan disiplin, mengikuti berbagai isyarat, penerimaan teman sebaya terhadap diri sendiri, melakukan tanggung jawab.

Adapun ciri-ciri orang yang memiliki kecerdasan interpersonal tinggi diantaranya orang yang pandai dalam bergaul, mempunyai banyak teman, bersifat ekstrovet, mampu menyesuaikan diri dengan orang yang baru ia kenal serta mampu memahami perasaan orang lain.

1.2. Permainan Pesan Berantai

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang sangat penting, maka dari itu kecerdasan interpersonal harus distimulasi dan dikembangkan sejak dini. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak yaitu dengan bermain. Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain, karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak.

Bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat. Sementara itu, permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu.

Kecerdasan interpersonal anak usia dini dapat dikembangkan dan distimulasi melalui berbagai kegiatan bermain anak yang melibatkan kerja

sama dengan orang lain. Artinya permainannya harus dapat dilakukan oleh beberapa orang atau bersama-sama, sehingga akan melatih hubungan sosial anak. Salah satu permainan yang dapat dilakukan secara bersama-sama adalah permainan pesan berantai.

Permainan pesan berantai termasuk dalam kategori permainan aktif yang dapat dilakukan oleh anak usia dini secara berkelompok. Permainan ini juga merupakan permainan yang membutuhkan konsentrasi, kerja sama, serta komunikasi. Menurut Fadhli (2010: 31) permainan pesan berantai memiliki beberapa manfaat yaitu melatih konsentrasi, melatih kerja sama, serta dapat mengembangkan komunikasi.

Permainan pesan berantai dapat melatih konsentrasi anak, karena dalam permainan ini anak harus mengingat kata-kata yang diberikan oleh guru untuk disampaikan kepada temannya. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih kerjasama anak. Hal ini dikarenakan permainan pesan berantai merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dan membutuhkan kerjasama untuk mencapai keberhasilan dalam permainan ini. Selanjutnya permainan ini juga dapat mengembangkan komunikasi, karena dalam permainan ini anak melibatkan teman yang lain sehingga pada waktu bermain anak akan berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya.

Adapun cara bermain permainan pesan berantai yaitu:

- 1) Guru menyiapkan beberapa rangkaian kata yang tingkat kesulitannya disesuaikan dengan tema serta kemampuan anak. Misalnya: Jeruk bervitamin C.
- 2) Guru membagi anak dalam beberapa kelompok.
- 3) Anak-anak membentuk satu baris berdasarkan kelompok yang telah dibagi.
- 4) Setelah siap, bisikkan sebuah kalimat pada anak yang berada di paling ujung (anak pertama).
- 5) Setelah membisikkan kalimat kepada anak yang berada di ujung (anak pertama) pada setiap kelompok, maka guru memberi aba-aba berupa hitungan untuk memulai permainan.

- 6) Setelah guru memberi aba-aba, maka anak membisikkan kalimat yang diberikan oleh guru secara lengkap pada teman yang berada di depannya.
- 7) Selanjutnya anak tersebut membisikkan lagi kepada teman berikutnya.
- 8) Setelah kalimat yang diberikan oleh guru tersebut sampai pada anak yang berada di ujung (anak terakhir), maka anak yang terakhir tersebut mengangkat tangan dan mengucapkan kalimat tadi dan guru mengoreksinya. Apabila benar, maka kelompok tersebut mendapat poin.
- 9) Lakukan secara bergantian dengan urutan anak serta kalimat yang berbeda.
- 10) Setelah beberapa babak permainan, maka ditentukanlah pemenangnya.

2. METODE

2.1. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Arikunto (dalam Arifah, 2017 : 24), PTK adalah gabungan pengertian dari kata “penelitian, tindakan, dan kelas”. Penelitian adalah kegiatan mengamati suatu objek dengan menggunakan kaidah metodologi tertentu untuk mendapatkan data yang bermanfaat bagi peneliti dan orang lain demi kepentingan bersama. Selanjutnya, tindakan adalah suatu perlakuan yang sengaja diterapkan kepada objek dengan tujuan tertentu yang dalam penerapannya dirangkai menjadi beberapa periode atau siklus.

Berdasar pemahaman mengenai PTK di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan suatu kegiatan pengamatan yang dilakukan di dalam kelas dengan menerapkan suatu tindakan atau perlakuan kepada objek dengan tujuan tertentu yang menggunakan aturan sesuai dengan metodologi penelitian yang dilakukan dalam beberapa periode atau siklus.

Penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan ini memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak melalui permainan pesan berantai. Proses pelaksanaan dilakukan secara bertahap, diantaranya tahap penyusunan rencana tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan atau

observasi dalam tindakan dan perkembangan yang akan dicapai anak, refleksi atas kegiatan yang telah dilakukan pada tiap siklus.

2.2.Setting penelitian

2.2.1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah Sumber III Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta yang terletak di Jalan Pajajaran II Sumber Trangkilan Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta. Peneliti mengambil tempat ini karena lokasi dekat dengan tempat tinggal peneliti.

2.2.2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan, yaitu mulai dari bulan Maret 2018 hingga bulan Juni 2018.

2.2.3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah anak didik kelompok B usia 5 – 6 tahun TK Aisyiyah Sumber III Kec. Banjarsari Kota Surakarta tahun ajaran 2017/2018 yang berjumlah 22 anak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan di TK Aisyiyah Sumber III Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta. Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus yang dilakukan selama 4 kali pertemuan.

Setelah dilaksanakannya penelitian terhadap peningkatan kecerdasan interpersonal anak oleh peneliti pada pra siklus, siklus I, dan siklus II diperoleh prosentase pencapaian kecerdasan interpersonal anak mengalami peningkatan di setiap siklusnya. Berikut ini merupakan prosentase peningkatan kecerdasan interpersonal setiap anak yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Prosentase Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Pada Setiap Anak.

No.	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1	Dhimas	35,00%	45,00%	67,50%
2	Syafiya	25,00%	45,00%	70,00%
3	Zahwa	35,00%	45,00%	80,00%
4	Galang	60,00%	72,50%	92,50%
5	Uma	47,50%	72,50%	95,00%
6	Khisan	35,00%	47,50%	82,50%

No.	Nama	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
7	Aulia	40,00%	72,50%	87,50%
8	Ziva	37,50%	65,00%	85,00%
9	Keke	37,50%	62,50%	85,00%
10	Alifta	37,50%	62,50%	87,50%
11	Rizki	35,00%	50,00%	80,00%
12	Fara	42,50%	70,00%	87,50%
13	Zidan	27,50%	45,00%	75,00%
14	Saina	35,00%	47,50%	80,00%
15	Safa	60,00%	77,50%	95,00%
16	Winita	47,50%	70,00%	90,00%
17	Ayin	42,50%	67,50%	87,50%
18	Ica	40,00%	75,00%	95,00%
19	Athaya	37,50%	77,50%	92,50%
20	Kevin	37,50%	65,00%	85,00%
21	Andro	42,50%	80,00%	95,00%
22	Ayudya	35,00%	45,00%	82,50%
Rata-rata Prosentase		39,65%	61,81%	85,34%

Berdasarkan hasil pengamatan dan penelitian setelah dilaksanakannya tindakan yaitu permainan pesan berantai pada siklus I dan siklus II maka dapat diketahui bahwa kecerdasan interpersonal anak telah meningkat. Berikut ini merupakan perbandingan rata-rata prosentase setiap siklus:

Tabel 2. Perbandingan Rata-rata Prosentase Setiap Siklus dalam Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Pesan Berantai

	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Prosentase yang dicapai	39,65%	61,81%	85,34%

Berdasarkan tabel di atas, maka dilihat bahwa pada tahap pra siklus diperoleh rata-rata prosentase sebesar 39,65%. Sementara pada siklus I diperoleh rata-rata prosentase sebesar 61,81% sehingga hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I sebesar 22,16%. Jadi pada tahap siklus I kecerdasan interpersonal anak meningkat sesuai dengan target.

Pada siklus II diperoleh rata-rata prosentase sebesar 85,34%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 23,53% dari 61,81% menjadi 85,34%. Ini dari pembahasan diatas yaitu kecerdasan interpersonal meningkat dengan baik

dan mencapai target pencapaian setelah dilakukannya tindakan yaitu permainan pesan berantai.

4. PENUTUP

Penelitian tindakan kelas yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Permainan Pesan Berantai Pada Anak Kelompok B di TK Aisyiyah Sumber III Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018” ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan pesan berantai dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Sumber III Kecamatan Banjarsari Kota Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Dengan menerapkan permainan pesan berantai lebih mudah melatih kecerdasan interpersonal anak.
3. Prosentase keberhasilan yang dicapai pada peningkatan kecerdasan interpersonal anak yang mencapai target yaitu pada tahap pra siklus sebesar 39,65% pada siklus I sebesar 61,81% dan pada siklus II sebesar 85,34%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, Fita Nur. 2017. *Panduan Menulis Penelitian Tindakan Kelas & Karya Tulis Ilmiah untuk Guru*. Yogyakarta: Araska.
- Fadhli, Aulia. 2010. *Koleksi Games Seru & Kreatif untuk Meningkatkan IQ dan SQ Anak*. Yogyakarta: Pustaka Marwa.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Widayati, Sri., dan Utami Widiyati. 2008. *Mengoptimalkan 9 Zona Kecerdasan Majemuk Anak*. Jogjakarta: Luna Publisher.
- Yaumi, Muhammad., dan Nurdin Ibrahim. 2013. *Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Jamak (Multiple Intelligences) Mengidentifikasi dan Mengembangkan Multitalenta Anak*. Jakarta: Kencana.